



**Ogólnopolski Projekt Edukacyjny**

**Autor: Dagmara Drabik**

**Przedszkole nr 9 „Pod Sosenką”**

**w Siemianowicach Śląskich**

**„Człowiek jest istotą twórczą”**

**~Friedrich Froebel**

## Założenia Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

### 1. Cele projektu

Głównym celem Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką” jest propagowanie sztuki w korelacji z kompetencjami kluczowymi oraz zgodnie z założeniami pedagogiki freblowskiej.

Cele szczegółowe:

- + tworzenie przez nauczycieli warunków do twórczej aktywności dzieci w procesie zabawy,
- + wprowadzenie dzieci w świat sztuki o charakterze lokalnym, ogólnopolskim, europejskim i światowym,
- + zapoznanie z wybranymi dziełami i ich twórcami,
- + rozwijanie poczucia estetyki i wrażliwości na piękno,
- + udział w wystawach i prezentacjach zbiorowych,
- + rozwijanie postawy twórczej dzieci z jej nieodłącznymi atrybutami tj. kreatywnością, innowacyjnością,
- + zapoznanie z różnorodnymi technikami plastycznymi,
- + kształtowanie umiejętności rozumienia i interpretowania pojęć przy wykorzystaniu obrazów,
- + doskonalenie umiejętności swobodnej wypowiedzi, w tym wyrażania odczuć związanych z odbiorem sztuki,
- + przygotowanie do posługiwania się językiem obcym nowożytnym w oparciu o wykorzystywanie dzieł sztuki,
- + wykorzystywania myślenia i postrzegania matematycznego do rozwiązywania problemów w codziennych w sytuacjach związanych z wykorzystaniem edukacji przez sztukę,
- + kształtowanie orientacji przestrzennej,
- + rozwijanie zainteresowań światem przyrody poprzez wykorzystywanie dzieł sztuki,

- + doskonalenie umiejętności konstrukcyjnych,
- + rozwijanie kompetencji cyfrowych dzieci oraz nauczycieli, w tym zainteresowań związanych z kodowaniem i programowaniem,
- + wspomaganie rozwoju dzieci,
- + odkrywanie dziecięcych talentów,
- + budowanie więzi w grupie przedszkolnej,
- + rozwijanie wiary we własne możliwości,
- + współpraca z środowiskiem lokalnym, w tym z instytucjami kultury, artystami,
- + branie udziału w wyjściach i wycieczkach związanych z tematyką dotyczącą projektu,
- + kształtowanie wartości i umiejętności związanych z zachowaniem się w miejscach dotyczących świata sztuki,
- + udział w akcjach propagujących działalność twórczą,
- + rozwijanie kreatywności, krytycznego myślenia oraz umiejętności rozwiązywania sytuacji problemowych.

Projekt powstał na bazie programu własnego pt. „Zabawa sztuką”, jest zgodny z podstawą programową wychowania przedszkolnego oraz kierunkami polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2020/2021 (4. Wykorzystanie w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych oraz metod kształcenia na odległość. Bezpieczne i efektywne korzystanie z technologii cyfrowych. 5. Działania wychowawcze szkoły. Wychowanie do wartości, kształtowanie postaw i respektowanie norm społecznych.). Ze względu na sytuację epidemiologiczną w kraju przewidziana jest możliwość realizowania zaproponowanych zadań w sposób zdalny.

## Regulamin Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

1. Ogólnopolski Projekt Edukacyjny „Zabawa sztuką” skierowany jest do dzieci w wieku przedszkolnym.
2. Projekt realizowany jest od **14.09.2020 do 31.05.2021**.
3. Każdy uczestnik zobowiązany jest do uzupełnienia formularza, który stanowi potwierdzenie wzięcia udziału w projekcie. Termin nadsyłania zgłoszeń mija 16.10.2020, po upływie wskazanej daty nie będzie możliwości dołączenia do projektu w roku szkolnym 2020/2021 - [FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY \( KLIK\)](#)
4. Udział w Ogólnopolskim Projekcie Edukacyjnym „Zabawa sztuką” jest w pełni bezpłatny.
5. Logo zostało zaprojektowane przez Kingę Gotowicką i zgodnie z regulaminem zakazuje się modyfikacji grafiki.
6. Pytania należy kierować do autora projektu za pośrednictwem grupy na Facebook’u lub wysyłając wiadomość mailową ([zabawasztuka@gmail.com](mailto:zabawasztuka@gmail.com)).
7. Spośród zaproponowanych zadań każdy nauczyciel wraz ze swoją grupą realizuje co najmniej 6 zadań. Zadania należy traktować jako propozycje, które należy dostosować do możliwości dzieci i realizować według własnego pomysłu, nie zapominając o kreatywności dzieci. Dopuszcza się możliwość realizacji co najmniej 4 zadań z zaproponowanej listy oraz 2 zadań własnych.
8. Dla nauczycieli biorących udział w Ogólnopolskim Projekcie Edukacyjnym „Zabawa sztuką” zostanie przeprowadzony konkurs. O terminie, zasadach i zadaniu konkursowym powiadomi organizator projektu.
9. Po przesłaniu sprawozdania na adres [zabawasztuka@gmail.com](mailto:zabawasztuka@gmail.com) w terminie od 10.05.2021 do 11.06.2021 drogą mailową zostaną rozesłane certyfikaty dla dzieci oraz nauczycieli.
10. W sprawozdaniu należy umieścić max. 5 zdjęć i podzielić się refleksją dotyczącą realizacji projektu i osiągniętych efektów.
11. Inspiruj i dziel się własnymi pomysłami. Przed udostępnieniem zdjęć zadbaj o formalności i uzyskaj zgody opiekunów prawnych, stwórz je zgodnie z wewnętrznymi ustaleniami placówki. Wszelkie zgody przechowuje nauczyciel biorący udział w projekcie. Nie są one przesyłane autorowi projektu.

## Zadania realizowane w ramach Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego „Zabawa sztuką”

1. **„Każdy ma talent”** – Międzynarodowy Dzień Kropki (15.09.2020). Przykładowe działania:
  - zapoznanie dzieci z historią Vashti, bohaterką książki „Kropka” Petera H. Reynoldsa,
  - nauka piosenki pt. "[Kropka](#)",
  - stworzenie galerii prac inspirowanej twórczością Vashti.
2. **Kolor i rytm** - Wassily Kandinsky i Mozart ([Koncert fortepianowy A-dur nr 23](#)).
3. **Martwa natura Cézanne'a** – odtworzenie jednego z obrazów Paula Cézanne'a wg instrukcji słownej nauczyciela lub dziecka.
4. **Bukiet jesiennych warzyw** – dzieła niemalowane inspirowane sztuką Giuseppe Arcimboldo.
5. **Sztuka wygrywania** – przygotowanie projektu gry planszowej.
6. **Polscy malarze** – ukryte szczegóły, ćwiczenie spostrzegawczości.
7. **Artyści i ich dzieła** – kodowanie na macie wieloformatowej.
8. **Wizyta w muzeum** – wirtualny spacer po wybranym muzeum:
  - [Muzeum Powstania Warszawskiego](#)
  - [Muzeum Etnograficzne w Toruniu](#)
  - [Muzeum Zamkowe w Pszczynie](#)
  - [Muzeum Zamoyskich w Kozłówce](#)
  - [Rijksmuseum](#)
  - [Musée d'Orsay](#)
  - [Van Gogh Museum](#)
9. **Czytanie z klanem Brueghelów** – wykorzystanie obrazów w metodzie sylabowej.
10. **Odkrywamy nowe techniki** – collage, mokre w mokre, a może wydrapywanka?  
Poznajemy nową technikę plastyczną.
11. **Kto da więcej?** – przeprowadzenie w formie zabawy licytacji obrazów.
12. **Kolorowe bloki** – konstrukcja z klocków nawiązująca do prac Pieta Mondriana.
13. **Roll a Picasso** – rzuty kostką zadecydują o wyglądzie dzieła.

14. **Malarze Dzieciom** – przeczytanie co najmniej jednego opowiadania autorstwa Agnieszki Starok z serii Malarze Dzieciom, Wydawnictwa Tekturka:
- „Baletnice”,
  - „Czyj to domek?”
  - „W sekretnym ogrodzie”.
15. **Konkurs** – zorganizowanie wewnątrzprzedszkolnego konkursu dla dzieci i rodziców np. odtworzenie scen zaprezentowanych na obrazach lub stworzenie reprodukcji konkretnego obrazu.
16. **Process art** – twórczość podstawą dziecięcej aktywności. Inspiracja dziełami takich artystów jak Morris Louis, Jackson Pollock, Bernard Cohen.
17. **Mała ojczyzna** – lokalni artyści, lokalne dzieła.
18. **Przygody Elmera** – co łączy Paula Klee i kolorowego słońca? Porównanie wyglądu Elmera i twórczości Paula Klee („Flora na piasku”).
19. **Cykl rozwoju motyla** – motyle w sztuce „Statek ze skrzydłami motyla”, „Wiatraki i motyle” (Salvador Dali).
20. **Edukacja plenerowa** – warsztaty plastyczne na łonie natury.